

DA ILUSTRAÇÃO AO CINEMA DE ANIMAÇÃO: RELATO DE UM PERCURSO

JOSÉ MIGUEL RIBEIRO

O meu primeiro contacto com o mundo da ilustração começou enquanto leitor de imagens. Com livros de plástico para o banho ou com livros de cartão de meia dúzia de páginas mas muito coloridos, aprendi a passar as páginas com a mão direita enquanto a esquerda os segurava. Este gesto automatizou-se com livros que tinham cada vez mais páginas que por sua vez tinham mais texto. Não foi preciso muito tempo para as imagens passarem a estar ao serviço do texto. Então, salvo raras excepções, como é o caso da Banda Desenhada, leio histórias que só muito raramente são acompanhadas de imagens.

Almada Negreiros definiu o desenho com as seguintes palavras: «desenho é o nosso entendimento a fixar o instante». Se substituirmos a palavra desenho por ilustração encontra-se nesta frase a essência do acto de ilustrar. Quando ilustro um livro começo por ler o texto e, à medida que encontro instantes que me estimulam, transponho o meu entendimento para minúsculos esboços que desenho no canto da folha. Mais tarde, selecciono o número desejado e então inicio as ilustrações a preto e branco ou a cores.

Curiosamente, no cinema de animação, é através da sucessão dos vários instantes (desenhos) que se consegue dar ao

espectador a ilusão do movimento. Posso pois dizer que *o cinema de animação é o nosso entendimento a ligar os instantes*.

Em 1824, Peter Roget descobre que se uma série de imagens ligeiramente diferentes desfilarem rapidamente frente ao nosso olhar, o cérebro não retém os espaços entre elas, sobrepondo uma imagem à seguinte, o que acaba por nos dar a impressão de que estas estão em movimento. A este fenómeno designou-o de *persistência da visão* e testou-o numa série de brinquedos ópticos como o *Flip Book*, o Traumotrópio e o Praxinoscópio, entre outros. O cinema começou por ser de animação (desenhado) e, só depois, com a invenção da máquina de filmar passou a ser possível capturar imagens pelo processo fotográfico.

Os primeiros filmes eram experiências que testavam a recente técnica com truncagens e imagens em movimento de lugares distantes com pontos de vista inquietantes. Esta novidade era de tal forma surpreendente para as pessoas daquele tempo que, durante a projecção do filme *L'arrivée du train à la Gare du Ciotar* — que mostrava a chegada de um comboio a uma estação — as pessoas abandonaram a sala em pânico convencidas de que o comboio entrava pela plateia adentro.

O crítico de um jornal disse, a dada altura, que eram de facto muito interessantes as possibilidades técnicas que o cinema conseguia através das imagens em movimento, mas esgotar-se-ia em pouco tempo.

Se o cinema sobreviveu e ocupou um lugar de destaque na sociedade contemporânea deve-o essencialmente às histórias que conta. Contar histórias é a raiz do cinema e também dos livros.

Os livros contam histórias com imagens e textos. Os filmes contam histórias com imagens em movimento e através do som que recorre à palavra falada, à sonoplastia que dá peso às imagens e à música que conduz a emoção do espectador.

Frequentava o último ano da então Escola Superior de Belas Artes de Lisboa quando um amigo, Mário Caeiro, me

desafiou a ilustrar o livro *A Princesa e a Abóbora* da escritora Cora Rónai, editado pela Caminho. Nestas ilustrações, assim como em todas as outras que fiz desde então, começo por ler a história ao mesmo tempo que faço pequenos esboços preparativos que me ajudam a definir enquadramentos e o posicionamento dos personagens em relação ao cenário. Só então avanço para a caracterização dos personagens e ambientes que vão servir a história. Uma vez definidos, inicio os esboços das ilustrações finais com base nos passos anteriores e só depois, com a ajuda da mesa de luz, executo o desenho das ilustrações finais. Para finalizar, pinto-as com materiais diversos (aguarelas, acrílicos, ecolines, etc.) até encontrar o efeito visual e plástico que melhor ajuda a ilustrar os instantes a que se referem na história.

A motivação que encontro neste tipo de trabalho reside nas histórias sempre diferentes, e na pesquisa gráfica, através de novas formas de simplificação da realidade. Cada livro é uma nova viagem que procuro pontuar com imagens que se adaptem ao público a que se destinam.

Comecei a trabalhar em cinema de animação quase da mesma forma que na ilustração; uma encomenda de um pequeno filme de 40 segundos para ensinar às crianças o ditongo *ão*. Este e os seguintes 7 trabalhos que fiz para televisão tinham objectivos pedagógicos pré-definidos por uma equipa de pedagogas. Depois de definir os ambientes gráficos e os personagens, avançava para o *story-board*. Uma vez aprovado o *story-board* iniciava o trabalho de animação definindo numa primeira fase os desenhos-chave (desenhos principais para definir o movimento) e só depois os desenhos intermédios (habitualmente 3 ou 5 entre cada chave). Depois, é como na ilustração, é preciso limpar os esboços com a ajuda da mesa de luz para depois serem coloridos um a um. A única diferença reside na quantidade de trabalho — cerca de 12 desenhos por cada segundo. Finalmente, depois de filmado, é necessário gravar os sons e a música.

Depois destes pequenos filmes e de ter trabalhado em filmes de outros autores tive a ideia de contar uma história de humor e *suspense* de um assassino dos comboios. Reuni uma equipa de excelentes argumentistas — Gonçalo Teles, Levina Valentim e Vergílio Almeida — que escreveram a história intitulada: *A Suspeita*, enquanto eu e o Pedro Leitão desenvolvíamos os estudos gráficos. Este foi o início de um projecto que envolveu muitas mais pessoas e levou cerca de cinco longos anos a concretizar-se. Aqui trabalhei desde o início na concepção de um filme e não como fizera anteriormente na ilustração e nos filmes didácticos onde entrava quando os projectos já estavam em andamento. Este foi um projecto com um pouco de tudo: desenhos, animação, actores, construção, som, bonecos e, acima de tudo, história. Não tão boa como as que a minha avó me contava, mas mesmo assim capaz de fazer sonhar.